

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 04-156875

(43)Date of publication of application : 29.05.1992

(51)Int.Cl.

A63F 9/22
G06F 9/445
G06F 13/00
G06F 15/20
H04M 11/00

(21)Application number : 02-280782

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 19.10.1990

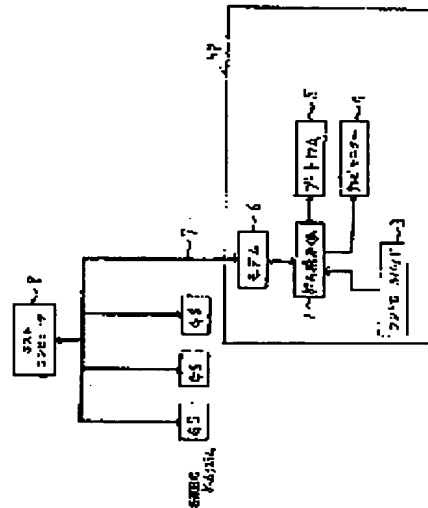
(72)Inventor : MAAKU SANII

(54) NETWORK GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PURPOSE: To effectively utilize the time required to read the game software by dividing the game software into data blocks with a fixed length.

CONSTITUTION: When the game software is transmitted to a home game system from a host computer, the software is divided into data blocks with a fixed length, and data blocks containing the character information are transmitted and displayed between transmissions of these data blocks. The operation signal read into a game machine main body 1 from a control pad 3 is sent to a host computer 8 via a telephone line, when the game software request analog signal is read into the host computer 8, the first block of the game software is sent to the game machine main body 1. The character information to increase the interest of a game can be displayed on the screen of the game system during the RDNG time (about 5-7min) to read the game software into the home game system.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

平4-156875

⑬ Int. Cl.³

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 平成4年(1992)5月29日

A 63 F 9/22

B 8102-2C

G 8102-2C

H 8102-2C

G 06 F 9/445

3 5 1

H 7368-5B

13/00

R 7218-5L

15/20

7117-5K

H 04 M 11/00

3 0 2

7927-5B

G 06 F 9/06 4 2 0 J

審査請求 未請求 請求項の数 1 (全6頁)

⑮ 発明の名称 ネットワークゲームシステム

⑯ 特 願 平2-280782

⑰ 出 願 平2(1990)10月19日

⑱ 発 明 者 マーク サニー

アメリカ合衆国 95131 カリフォルニア州 サン ノゼ
市 800 シャーコット アヴェニュー No. 106 セガ
テクニカル インステイテュート内

⑲ 出 願 人 株式会社セガ・エンタ
ープライゼス

東京都大田区羽田1丁目2番12号

⑳ 代 理 人 弁理士 安形 雄三

明 細 書

に関する情報や宣伝等の文字情報を表示するよ
うにしたことを特徴とするネットワークゲーム
システム。

1. 発明の名称

ネットワークゲームシステム

2. 特許請求の範囲

1. 複数のゲームソフトを記憶させたホストコン
ピュータを全国の主要地に設置し、前記ホス
トコンピュータと家庭に設置されたゲームシス
テムとを電話回線を用いて接続し、オペレータ
が前記ゲームシステムを操作することにより前
記ホストコンピュータへアクセスして、前記複
数のゲームソフトの中から好みのゲームソフト
を選択して前記ゲームシステムへ前記電話回線
を介して送信させる際、前記ゲームソフトを一
定の長さのデータブロックに分け、前記データ
ブロックの合間にゲームに関する情報や宣伝等
の文字情報のデータブロックを送信し、前記
ゲームソフトのデータブロックを送信している
間中、前記ゲームシステムの画面に前記ゲーム

3. 発明の詳細な説明

(産業上の利用分野)

本発明は、電話回線を用いた通信機能を有する
ネットワークゲームシステム、特にホストコン
ピュータから家庭のゲームシステムにゲームソフ
トをロードしている待ち時間の間に、ゲームに関
する情報や宣伝等の文字情報(文章や絵、動画等
を含む)をゲームシステムの画面に表示させるよ
うにしたネットワークゲームシステムに関する。

(従来の技術)

第5図は従来のゲームシステムの一例を示す構
成図であり、ユーザーは先ず自分が使用したい
ゲームソフトが記憶されているロムカセット10を
ゲーム機本体11に装着しコントローラ12のスター
トボタンを操作すると、ロムカセット10の中に記

憶されているゲームソフトがゲーム機本体11に読込まれる。一方、ユーザーによってコントローラ12を介してゲーム機本体11に入力された操作信号により、ロムカセット10からゲーム機本体11に読込まれたゲームソフトが解析されてテレビモニター13に送出され、テレビモニター13の画面と音声の制御が行なわれ、ユーザーに視覚情報や聴覚情報としてゲーム情報を伝達する。そして、ユーザーはテレビモニター13のゲーム情報を感じ取って、コントローラ12を操作してゲームを実行する。

(発明が解決しようとする課題)

上述した従来のゲームシステムでは、ゲームソフトをロムカセットからゲーム機本体に読込んでゲームを行なうので、オペレータがオペレータの所有するロムカセットに入っていないゲームソフトを行ないたい時には、新しいロムカセットを購入しなければならなかった。つまりゲーム毎にロムカセットを買う必要があり、その購買が面倒であったりロムカセットの管理が煩雑であった。ま

ムソフトを選択して前記ゲームシステムへ前記電話回線を介して送信させる際、前記ゲームソフトを一定の長さのデータブロックに分け、前記データブロックの合間にゲームに関する情報や宣伝等の文字情報のデータブロックを送信し、前記ゲームソフトのデータブロックを送信する間中、前記ゲームシステムの画面に前記ゲームに関する情報や宣伝等の文字情報を表示することにより達成される。

(作用)

本発明は、ホストコンピュータから家庭のゲームシステムにゲームソフトを送信する際、ゲームソフトを一定の長さのデータブロックに分け、各データブロックを送信する合間に文字情報の入ったデータブロックを送信して表示するようにしているため、家庭のゲームシステムにゲームソフトを読込むロード時間(5〜7分位)に、ゲームシステムの画面にゲームの趣向性を高めるような文字情報を表示させることができる。

た、ロムカセットにはゲームのみが格納しており、ゲームの趣向性が狭かった。

本発明は上述した事情からなされたものであり、本発明の目的は、家庭に居ながらにして多種多様なゲームソフトを行なうことができると共に、ゲームソフトを読込む時間(ロード)中にゲームに関する情報や宣伝等の文字情報をゲームシステムの画面に表示し、ゲームソフトを読込むのにかかる時間を有効に利用できるネットワークゲームシステムを提供することにある。

(課題を解決するための手段)

本発明は、電話回線を用いた通信機能を有するネットワークゲームシステムに関するものであり、本発明の上記目的は、複数のゲームソフトを記憶させたホストコンピュータを全国の主要地に設置し、前記ホストコンピュータと家庭に設置されたゲームシステムとを電話回線を用いて接続し、オペレータが前記ゲームシステムを操作することにより前記ホストコンピュータへアクセスして、前記複数のゲームソフトの中から好みのゲー

(実施例)

第1図は本発明のネットワークゲームシステムの一例を示す概略図であり、第2図はそのブロック図である。ホストコンピュータ8は全国各地に電話番号を登録されて設置されるようになっており、電話回線7及びモデム6を介して各家庭のゲームシステム65に接続されている。各家庭のゲームシステム65はゲーム機本体1を有し、このゲーム機本体1にはコントロールパッド3が接続されると共に、テレビモニター(家庭用テレビ受像機)4が接続されている。そして、ゲーム機本体1にはゲームを行なう上で必要なプログラムが格納されたブートルーム5が装着されるようになっている。

ブートルーム5をゲーム機本体1に装着すると、ブートルーム5に格納されている通信用ソフトがゲーム機本体1に読込まれ解析されてモニター制御信号SAが作成され、テレビモニター4に送出されてテレビモニター4に通信用インフォメーションが表示される。テレビモニター4に表示された

通信用インフォメーションを見たオペレータによって、コントロールパッド3を介してゲーム機本体1に操作信号が送出される。コントロールパッド3からゲーム機本体1に送達された操作信号は、ブートROM5からゲーム機本体1に送達された通信用ソフトに従って解析され、電話呼出用のメニュー要求デジタル信号が作成されてモデム6に送出され、メニュー要求アナログ信号に変換されて電話回線7を介してホストコンピュータ8に送出され呼出される。メニュー要求アナログ信号がホストコンピュータ8に送達されると、予め格納されたゲームメニューのアナログメニュー信号がホストコンピュータ8から電話回線7を介してモデム6に送出され、デジタルメニュー信号に変換されてゲーム機本体1に送出される。デジタルメニュー信号はモデム6からゲーム機本体1に読み込まれ解析されて、モニター制御信号5Aが作成されてテレビモニター4に送出され、テレビモニター4にゲーム一覧表のゲームメニュー8Aを表示する。

文字情報をモデム6に電話回線7を通じて送出し、モデム6はアナログ文字情報をデジタル文字情報に変換してゲーム機本体1に送出する。また、ゲーム機本体1はデジタル文字情報を解析し文字情報データとし画面に表示させる。文字情報はユーザによって選択されたゲームの遊び方若しくは解き方、ゲームの最新発売情報、日常的な英会話等であり、文章の他に画像や動画を表示するようにしても良い。ゲーム機本体1は受信したデータブロックのチェックサム信号を算出し、チェックサム信号をモデム6へ送出する。モデム6は、ホストコンピュータ8へチェックサム信号をアナログ信号に変換して送出する。ホストコンピュータ8は送出されたデータブロックのチェックサム信号を受信し、受信したチェックサムの確認を行ない、チェックサムが正しければ次のデータブロックを送出し、間違っていればもう一度同じデータブロックを送出する。このようにして、全てのゲームソフトのデータブロックがゲーム機本体1内のメモリに書込まれると電話回線7が自

オペレータはテレビモニター4に表示されたゲームメニュー8Aを見、コントロールパッド3を介してゲーム機本体1に操作信号を送出する。コントロールパッド3からゲーム機本体1に送達された操作信号は、ブートROM5からゲーム機本体1に送達された通信用ソフトに従って解析され、ゲームソフト要求デジタル信号が作成されてモデム6に送出され、ゲームソフト要求アナログ信号に変換されて、電話回線7を介してホストコンピュータ8に送出される。ゲームソフト要求アナログ信号がホストコンピュータ8に送達されると、アナログゲームソフト信号がホストコンピュータ8から電話回線7を介してモデム6に送出され、デジタルゲームソフト信号に変換されてゲーム機本体1にゲームソフトの最初のデータブロックが送出される。デジタルゲームソフト信号はモデム6からゲーム機本体1に読み込まれ解析され、実行用ゲームソフトに変換されてブートROM5に一旦記憶される。

この送達中にホストコンピュータ8はアナログ

動的に切れら、ホストコンピュータ8とゲームシステム6Sとの間の通信が遮断される。

第3図は、上述したネットワークゲームシステムの動作例を示すフローチャートであり、先ずゲーム機本体1がブートROM5から読込んだ通信用ソフトに従って、オペレータによりコントロールパッド3を介して入力された操作信号を解析して、モデム6及び電話回線7を介してホストコンピュータ8にアクセスする(ステップS1)。なお、各家庭のゲームシステム6Sには購入時に会員登録番号(ID)が与えられ、同時にその番号が各地のホストコンピュータにも登録されるようになっており、当該ホストコンピュータへのアクセスが会員からのものであるか否かを即時に識別できるようになっており、ゲスト専用のメニューにしかアクセスできないようになっている。また、各家庭のゲームシステムからは、複数のホストコンピュータの中から所望のホストコンピュータを選択してアクセスすることもできる。ただし、会員登録番号(ID)が登録されていないホストコン

ビュータにアクセスした場合には、ゲスト専用のメニューにしかアクセスできない。この場合、ブートルーム5に予め複数の電話番号（複数のホストコンピュータ）を登録しておき、その中から適当に選択するようにすれば良い。テレビモニター4は、モデム6及びゲーム機本体1がアナログメニュー信号解析して得たモニター制御信号に従ってゲームメニューを表示する。オペレータはコントロールパッド3を操作して、コントロールパッド3からゲーム機本体1に操作信号を送出することでゲームメニュー8Aの中から好きなゲームソフトを選択する（ステップS2）。ゲーム機本体1はその操作指令に従って、ホストコンピュータ8に記憶されているゲームソフトを電話回線7及びモデム6を介して読み込み、その中のメモリに一旦記憶する（ステップS3）。読み込みが終了したらモデム6が電話回線7を切り（ステップS4）、ゲーム機本体1のメモリからブートルーム5を介してゲームソフトを読み込んでゲームソフトを実行する（ステップS5）。

チェックサムの確認を行ない（ステップS37）、チェックサムが正しければ次のシステムのデータブロックをゲーム機本体1へ送信する。そして、間違っていれば元に戻り、もう一度同じデータブロックをゲーム機本体1へ送信する（ステップS38）。ゲームシステム6Sのデータブロックを全てゲーム機本体1内のメモリに読み込むまでステップS31からステップS38までの動作を繰り返し行なう。

上述のようにして1つのゲームを終了した後、別のゲームを行なう場合はコントロールパッド3を操作して再びホストコンピュータにアクセスすることによって、他のゲームを選択して実行することができる。

（発明の効果）

以上のように本発明のネットワークゲームシステムによれば、家庭に居ながらにして多種多様なゲームソフトを行なうことができると共に、ゲームソフトを一定の長さのデータブロックに分け、各データブロックを送信する合間にゲームソフト

第4図は上記ステップS3の動作を説明するためのフローチャートであり、この第4図を参照してステップS3について詳細に説明する。

ホストコンピュータ8がゲームシステム6Sのデータブロックをゲーム機本体1に送信し（ステップS31）、ゲーム機本体1はゲームシステム6Sのデータブロックを受信する（ステップS32）。次に、ホストコンピュータ8は文字情報のデータブロックをゲーム機本体1に送信する（ステップS33）。ゲーム機本体1は受信したシステムのデータブロックのチェックサムを算出し、また、文字情報を受信する（ステップS34）。ゲーム機本体1は受信したゲームシステム6Sのデータブロックのチェックサムをホストコンピュータ8に送信すると共に、文字情報をゲームシステム6Sの画面に表示させる（ステップS35）。文字情報としては上述したようなゲームに関する情報や宣伝、英会話等である。ホストコンピュータ8はゲームプログラムのデータブロックのチェックサムを受信し（ステップS36）、これによりホストコンピュータ8が

に関する情報や宣伝等の文字情報のデータブロックを送信することにより、ゲームシステムを送信する間中画面にゲームソフトに関する情報等を表示することが可能となり、ゲームソフトを読み込むのにかかる時間を有効に利用できる。従って、ユーザーも退屈することなくゲームを楽しむことができる。

4. 図面の簡単な説明

第1図は本発明のネットワークゲームシステムの一例を示す概略図、第2図はそのブロック図、第3図はその動作例を示すフローチャート、第4図は第3図のフローチャートのステップS3の動作を詳しく示すフローチャート、第5図は従来のゲームシステムの一例を示す構成図である。

1…ゲーム機本体、2…ロムカセット、3…コントロールパッド、4…テレビモニター、5…ブートルーム、6…モデム、7…電話回線、8…ホストコンピュータ。

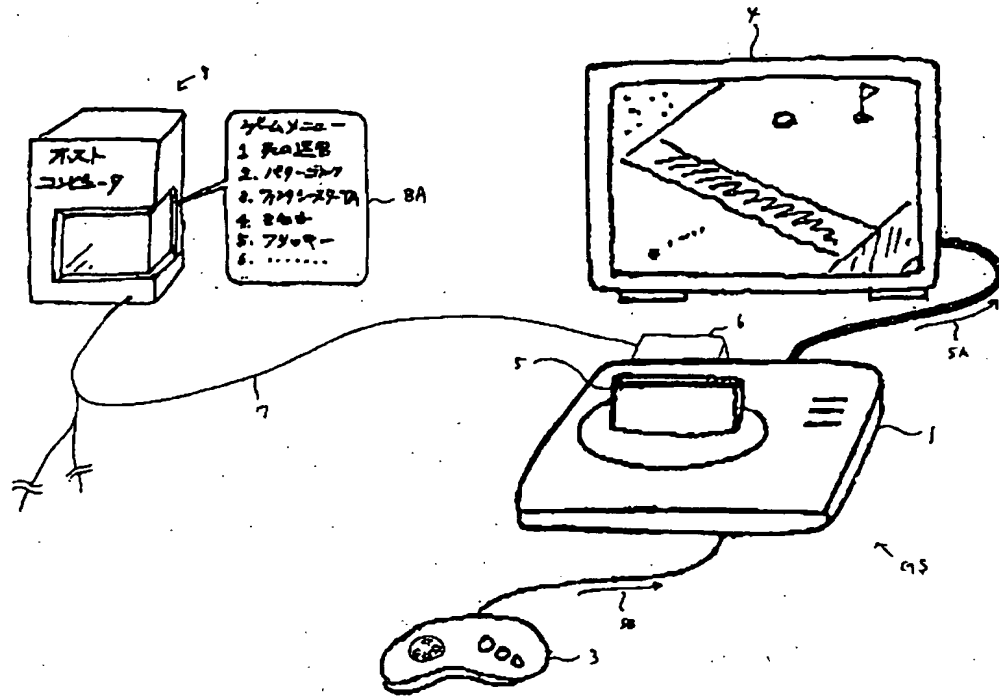
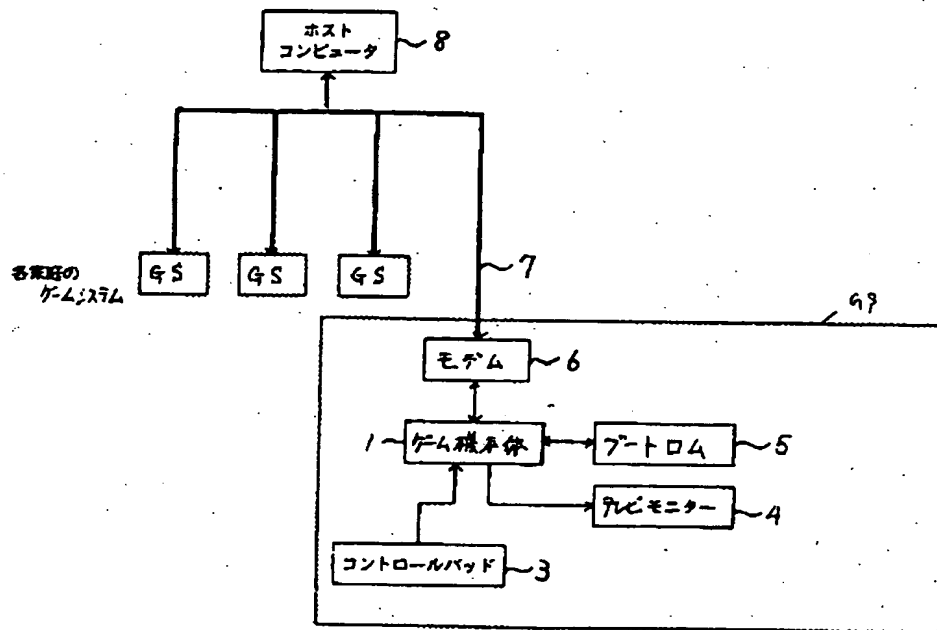
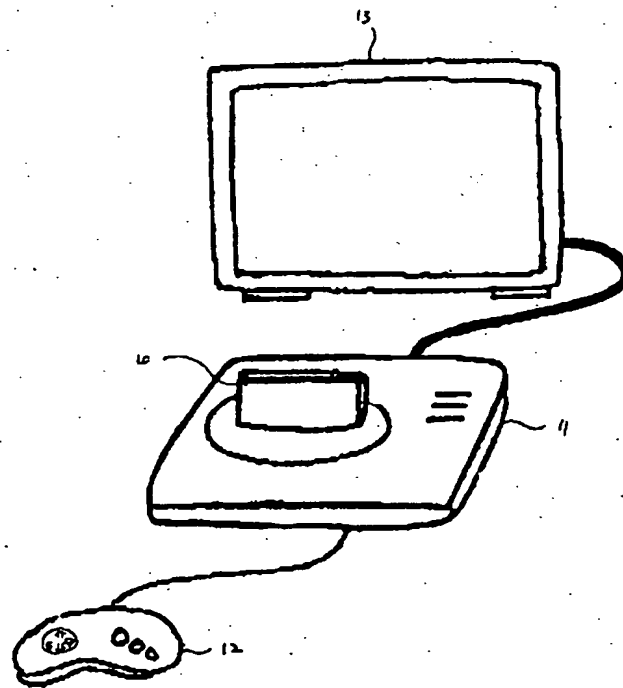
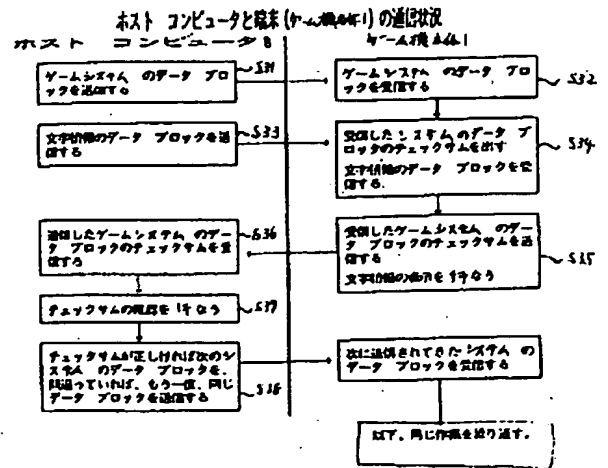
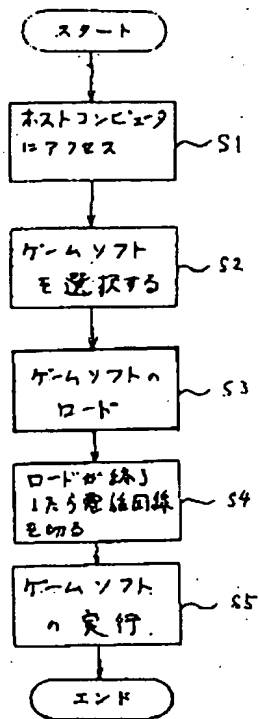


図 1



各家庭でのゲームシステム構成

図 2



特開平4-156875

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
【部門区分】第1部門第2区分
【発行日】平成9年(1997)4月28日

【公開番号】特開平4-156875
【公開日】平成4年(1992)5月29日
【年通号数】公開特許公報4-1569
【出願番号】特願平2-280782
【国際特許分類第6版】

A63F 9/22
G06F 9/445

H04M 11/08

// G06F 17/60

【F I】

A63F 9/22 G 7017-2B
H04M 11/08 9465-5G
G06F 9/06 420 J 9367-5B
15/21 Z 9168-5L

手 続 補 正 書

平成8年4月12日



特 許 庁 長 官 殿

1. 事件の表示

平成2年特許第280782号

2. 補正をする者

事件との関係 特許出願人
株式会社 セガ・エンタープライゼス

3. 代理人

東京都港区赤坂二丁目11番7号
ATT新館8F 電話(5570)8081
7877 弁護士 安形 雄三

4. 補正により追加する請求項の数 1

5. 補正の内容

明細書の「発明の名称」、「特許請求の範囲」及び「発明の詳細な説明」の欄

カネ (印)

5. 補正の内容

- (1) 本願発明の名称を「ネットワークゲームシステム及び方法」と補正する。
(2) 本願特許請求の範囲を下記の通り補正する。

記

「特許請求の範囲」

1. 複数のゲームソフトを記憶させたホストコンピュータとユーザーが所有するゲームシステムとを電気回線を用いて接続し、ユーザーが前記ゲームシステムを操作することにより前記ホストコンピュータへアクセスして、前記複数のゲームソフトの中から任意のゲームソフトを選択して前記ゲームシステムへ前記選択したゲームソフトを送信させるネットワークゲームシステムであって、

前記ゲームソフトを所定の長さのデータブロックに分ける手段と、
前記データブロックの合間にゲームに関する情報や宣伝等の文字情報のデータブロックを挿入する手段と、

前記ゲームソフトのデータブロックを送信している間に、前記ゲームシステムの画面に前記ゲームに関する情報や宣伝等の文字情報を表示する手段とを備えたことを特徴とするネットワークゲームシステム。

2. 複数のゲームソフトを記憶させたホストコンピュータとユーザーが所有するゲームシステムとを電気回線を用いて接続し、ユーザーが前記ゲームシステムを操作することにより前記ホストコンピュータへアクセスして、前記複数のゲームソフトの中から任意のゲームソフトを選択して前記ゲームシステムへ前記選択したゲームソフトを送信させる際、
前記ゲームソフトを所定の長さのデータブロックに分け、
前記データブロックの合間にゲームに関する情報や宣伝等の文字情報のデータブロックを挿入し、
前記ゲームソフトのデータブロックを送信している間に、前記ゲームシステムの画面に前記ゲームに関する情報や宣伝等の文字情報を表示することを特徴とするネットワークゲーム方法。

(3) 明細書、第2頁8行、第5頁11行、16行、第6頁6行、7行、第10頁10行及び16行乃至17行に「家庭の」とあるを「ユーザーが所有する」と

修正する。

- (4) 同、第2頁12行及び第13頁16行乃至17行に「ネットワークゲームシステム」とあるを「ネットワークゲームシステム及び方法」と修正する。
 (5) 同、第3頁15行(2欄)、第4頁18行、第8頁1行、第10頁6行及び第11頁6行に「オペレータ」とあるを「ユーザー」と修正する。
 (6) 同、第4頁4行及び13頁17行に「家庭に居ながらにして」とあるを「ユーザーがゲームのシステムを操作することによって」と修正する。
 (7) 同、第4頁14行乃至第5頁9行に「本発明の上記目的は、……により達成される。」とあるを下記のとおり修正する。

記

「本発明の上記目的は、複数のゲームソフトを記憶させたホストコンピュータとユーザーが所有するゲームシステムとを電話回線を用いて接続し、ユーザーが前記ゲームシステムを操作することにより前記ホストコンピュータへアクセスして、前記複数のゲームソフトの中から任意のゲームソフトを選択して前記ゲームシステムへ前記電話回線を介して送信させるネットワークゲームシステムであって、前記ゲームソフトを所定の長さのデータブロックに分ける手段と、前記データブロックの画面にゲームに関する情報や宣伝等の文字情報のデータブロックを送信する手段と、前記ゲームソフトのデータブロックを送信している間に、前記ゲームシステムの画面に前記ゲームに関する情報や宣伝等の文字情報を表示する手段とを備えたネットワークゲームシステムにより達成される。

更に、複数のゲームソフトを記憶させたホストコンピュータとユーザーが所有するゲームシステムとを電話回線を用いて接続し、ユーザーが前記ゲームシステムを操作することにより前記ホストコンピュータへアクセスして、前記複数のゲームソフトの中から任意のゲームソフトを選択して前記ゲームシステムへ前記電話回線を介して送信させる際、前記ゲームソフトを所定の長さのデータブロックに分け、前記データブロックの画面にゲームに関する情報や宣伝等の文字情報のデータブロックを送信し、前記ゲームソフトのデータブロックを送信している間に、前記ゲームシステムの画面に前記ゲームに関する情報や宣伝等の文字情報を表示するネットワークゲーム方法により達成される。」

(8) 同、第4頁6行、第5頁12行及び16行目の「ゲームソフト」の前に「任意の」を挿入する。

(9) 同、第5頁13行に「一定の」とあるを「所定の」と修正する。

(10) 同、第5頁17行の「読み込む」の前に「選択して」を挿入する。

以上